

## Sind Glücksspielsucht und Spielsucht das Gleiche?

Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) nahm im Juni 2018 eine Störung des Spielverhaltens (gaming disorder) in die Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (ICD) auf. Mit dem exzessiven Spielen digitaler Spiele, online oder offline, findet sich dadurch eine weitere spielbezogene Störung neben der Glücksspielsucht in diesem Verzeichnis. Als Folge davon ist eine zunehmende Unschärfe in der Verwendung ursprünglich klar definierter Begrifflichkeiten zu beobachten. Schlagzeilen wie „Spielsucht bei Kindern: Experten geben Tipps“ oder die Verwendung des Schlagwortes „Online-Spielsucht“ markieren diese Entwicklung. Bisher wurde der Begriff Spielsucht exklusiv in der Beschreibung, Beratung und Behandlung von pathologischen Glücksspieler\*innen verwendet. Gemeint ist jedoch in beiden Fällen das Spielen von Videospiele.

### *Glücksspiele und Glücksspielsucht*

Der Begriff Glücksspielsucht bezieht sich auf eine psychische Störung die in Verbindung mit Glücksspielen auftritt. Glücksspiele wiederum besitzen spezifische Merkmale. Eine Teilnahme ist ausschließlich mit Geldeinsatz möglich. Ein eher unwahrscheinlicher Geldgewinn hängt zum größten Teil vom Zufall und nicht von den Kompetenzen der Spieler\*innen ab. Die Teilnahme an Glücksspielen ist Minderjährigen untersagt und die Motivation für die Spielteilnahme ist in der Regel der mögliche Geldgewinn. Da das Glücksspielen sowohl an den klassischen Spielorten wie Spielbanken, Spielhallen usw. als auch im Internet möglich ist, erscheint der oben genannte Begriff „Online-Spielsucht“ irreführend. Es gibt durchaus Betroffene, die ausschließlich Online-Glücksspiele spielen. Diese Besonderheiten in der großen Welt der Spiele haben wesentlichen Einfluss auf die Gruppe der Betroffenen und erfordern spezifische Formen der Beratung und Behandlung.

### *Videospiele und gestörtes Spielverhalten*

Die neu im ICD aufgenommene psychische Störung bezieht sich auf das Spielen von Videospiele. Dies kann sowohl im Internet, wie auch offline geschehen. Menschen, die in der 1980er Jahren bereits erwachsen waren, verwenden auch die Bezeichnungen Konsolenspiele oder Computerspiele. Wesentlich für den Erfolg beim Spielen ist die Kompetenz der Spieler\*innen. Eine Altersbegrenzung nach unten gibt es nicht, es sitzen spielend bereits Dreijährige am Smartphone. Eine ganze Reihe von Spielmerkmalen ist feststellbar, die Spielende im Spiel halten und die auch dazu führen, dass ggf. viel Geld ausgegeben wird. Exemplarisch sollen hier die Mikrotransaktionen oder der Einsatz von Lootboxen genannt werden. In der Praxis ist auch die Verwendung von Glücksspielelementen in Videospiele festzustellen, was diese allerdings noch lange nicht zu Glücksspielen macht. Die Diagnosekriterien für eine Störung des Spielverhaltens beziehen sich, ähnlich wie bei anderen Abhängigkeitserkrankungen auch, auf die Unfähigkeit der Betroffenen zur Abstinenz und dass in Kauf nehmen von Folgeschäden. Einstiegsmotivation für die Spielteilnahme ist im Unterschied zum Glücksspiel immer die Unterhaltung im besten Sinne und nicht die Aussicht auf einen Geldgewinn.

### *Begriff Spielsucht ist nicht eindeutig*

Unbestritten erzeugen die beiden Störungen bei den Betroffenen und deren Angehörigen viel Leid. Aus suchtfachlicher Sicht ist allerdings das Eine, wie auch das Andere eigenständig zu behandeln. Mit der Aufnahme einer zweiten spielbezogenen Störung in das ICD braucht es sprachlich eine deutliche Abgrenzung. Der Begriff Spielsucht reicht für die Beschreibung, Beratung und Behandlung der Betroffenen nicht mehr aus. Das gilt neben der Suchthilfe auch für angrenzende Arbeitsfelder wie zum Beispiel Suchtprävention, Jugendhilfe, Schule oder Medien. Eine klare Sprache ist notwendig! Im Original des ICD werden die Krankheiten als gambling disorder und gaming disorder unterschieden. Solche einfachen Worte sind im Deutschen schwer zu finden. Unser Vorschlag ist, die Dinge beim tatsächlichen Namen zu nennen. Wir sprechen von: Glücksspielsucht und von Videospieleucht, bzw. pathologischem Glücksspielen und pathologischem Videospiele.

Erfurt, Oktober 2018